Ночной торговый центр
Crocus Regem Mall

По мотивам сценария Денниса Детвиллера DG: Ночные этажи
Адаптация Келси Керриган
Перевод и редакция Магнум Спиритус DeltaGreenDaily
ver 1.1

Охрана торгового центра – странная задача для группы опытных агентов Дельта Грин, особенно с тяжелыми пулеметами, бронежилетами и другим тактическим снаряжением, которое им выдали. Тем не менее, когда они отбиваются от кровавых банд и сталкиваются с необъяснимыми звуками и событиями, они понимают, что находятся не в торговом центре. Они совсем в другом мире…

Оглавление

Вводная: Фонд SCP
Возможное начало
События
Возможный конец
Ссылки
Музыка и звуковые эффекты

Вводная: Фонд SCP

Артефакты SCP[1] представляют значительную угрозу глобальной безопасности. Различные агентства со всего мира действуют, чтобы поддерживать человеческую независимость от внеземных, внепространственных и гипервселенских угроз. В прошлом человечество было марионеткой этих причудливых артефактов и подобных явлений, но теперь мы достигли точки в истории, когда мы можем начать контролировать и сдерживать эти вызовы законам природы.

Возможное начало

По той или иной причине вы все работаете полевыми агентами в Дельта Грин. Дельта Грин - это так же филиал Фонда SCP, который занимается отслеживанием возможных аномальных артефактов, обеспечением их безопасности любыми необходимыми средствами и, если возможно, хранением их для исследований в целях защиты человечества. Помните: нас не существует, общественность никогда не должна узнать, что эти артефакты существуют, и необходимо, прежде всего, выполнять главные правила фонда: Охранять, Сдерживать, Защищать.

Группу агентов отправляют в торговый центр Crocus Regem Mall в качестве охранников, чтобы следить за любыми аномальными событиями и артефактами. Пытливые игроки могут узнать больше о своей миссии после успешной проверки знаний о фонде SCP, Расследования, Науки. Результаты проверок:

[1] веб-сайт представляет собой (созданную сообществом) базу данных обнаруженных артефактов, регламентов их сдерживания, описание наблюдаемых способностей и эффектов, а также отчеты лабораторных и полевых экспериментов.

Базовый успех позволит им узнать, что у фонда SCP есть несколько артефактов с предсказательными или пророческими свойствами.

Более успешные исследователи обнаружат, что информация была получена от SCP-1023 в следующем виде:

Событие 1023-13. Зафиксировано (дата события минус 2 недели):

Дата события: (День прибытия агентов в торговый центр)

Место: 41.237 ° N, 73.036 ° W, Crocus Regem Mall, Милфорд, Коннектикут

Величина: 1,618

Успешные ученые будут знать, что это фи золотого сечения

Очень успешный исследователь обнаружит, что это также связано со знаниями, полученными от SCP-1981.

Крайне удачливый (или неудачливый) игрок ознакамливается с SCP-1981 (и/или стенограммой). Последствия: проверка Рассудка, урон 1d4+1.

НАЧАЛО СТЕНОГРАММЫ

0:12:32 - Рейган: Я был на сталелитейных заводах Аляски и кукурузных полях Небраски. Я видел, как горят заброшенные офисы Google с заколоченными окнами и сквоттерами внутри них. Я видел, как механизм материализма превратился в механизм безумия. Я видел дома, где резали младенцев. Путь открыт. От побережья до сияющего побережья я по тропинке, пуская слюни… <неразборчиво> разлагающуюся плоть ложной морали, отравляющую наших детей. Я взошел на вершину этой ненасытной земли и смотрел с нее на нашу прекрасную брешь благочестия, наполненную до краев беспомощными руками. И знаете, что я увидел? Ад.

0:14:20 - [Аудитория разражается смехом]

0:14:32 - [За камерой слышен приглушенный голос]

0:14:45 - Рейган: А вот и снова!

0:14:52 - [Смех утихает]

0:15:00 - Рейган: Но правда, сейчас мы живем в удачное время. Это удачное время. Время на нашей стороне. <смех> Штопай дыру, пока невелика как говорится.

0:15:40 - Есть ваши истины и есть мои истины. Есть известные истины, известные тайны и таинственные <неразборчиво>. Некоторые из них сейчас в зале!

0:16:02 - [На этом таймфрейме раны на шее Рейгана кажутся настолько серьезными, что он больше не может поддерживать голову. Речь превращается в бульканье, когда Рейган резко дергается вперед, позвоночник полностью переламывается, теперь голова лишь слабо связана с телом нитями мышечной ткани. Тело остается живым в течение следующих 3 минут и продолжает жестикулировать, а позвоночник, кажется, извлекается из полости шеи, прежде чем окончательно разрушиться. Лента переходит в статическое состояние в 22:34]

КОНЕЦ СТЕНОГРАММЫ

События

Игроки сначала знакомятся с Макриди - местный старожила и одновременно старший полицейским торгового центра. Его можно использовать в качестве рычага для развития сюжета, а также поддержания сюжетной линии. Начать, например, можно с отчета о потерянном ребенке.

Для организации случайных событий игрокам, которые либо бесцельно блуждают, либо просто перемещаются из одной части торгового центра в другую, дайте проверку на удачу (или бросьте ее тайно) и, возможно, проверку Рассудка, чтобы определить, это будет хорошее, плохое или ужасное событие. Рекомендуется доводить до безумия постепенно - от легких событий к сложным.

Фонтан

У большого красивого фонтана торгового центра есть каналы, ведущие от него вверх и вниз, которые подают и отводят приятную, струящуюся воду по всему торговому центру. Если следовать по руслам, вскоре будет обнаружено, что нижние каналы в конечном итоге ведут обратно к вершине, протекая в невозможном стиле Эшера.

Потерянный ребенок

Дженни, 10 лет, желтое платье и намотанный шарф.

Родители потеряшки (Сьюзан и Джефф), обращаются в службу безопасности за помощью. Если расспрашивать о ней, то ее никто не видел. Только глядя в экран камеры видеонаблюдения, кажется, что кто-то замечает ее. Дженни можно встретить в месте, где ее не должно быть или каком-то опасном месте. Посетители, которые были в кадре на видеозаписи и должны были видеть маленькую девочку, будут отрицать и говорить, что не видели ее. Пройдя туда, где Дженни недавно была на видеокамере, агенты никогда не найдут ничего с ней связанного, но, возможно, что-то еще более жуткое (например, одно из других событий из списка). Родители могут скандалить с охраной, угрожать увольнением, истерически кричать и требовать найти их дочь.

Нападение банды при попытке украсть игровые автоматы Кингу, производства Tcho Brothers Inc.

Стандартный бой не должен быть слишком сложным, но все же должен доставить удовольствие. У разыскиваемых членов банды может быть обнаружен один и тот же символ, вытатуированный на каждом из них. Проверка Оккультизма поможет понять, что это защитный знак Древних. Захваченные члены банды проявят осведомленность, что что-то не так с торговым центром и что игровые автоматы Кингу должны быть уничтожены. Более они не знают ничего. Напоследок убегающий член банды кричит: «Вы пожнете бурю!»

Магазин одежды

Манекены носят длинные развевающиеся мантии и маски в викторианском стиле.

Магазин игрушек

Любой игрок, который исследует магазин игрушек, рано или поздно обнаружит плюшевого мишку, обнимающего его за ногу. Медведь кажется живым, ведет себя очень дружелюбно и игриво, что может

умилить игроков. Любой взаимодействующий с медведем, может восстановить рассудок через бросок на Рассудок (чем хуже результат проверки, тем больше будет восстановлено рассудка).

Успешная проверка знаний SCP может привести агентов к пониманию того, насколько этот медведь похож на SCP-1048. Последствием будет проверка Рассудка, урон 1d6, который можно немедленно восстановить, когда агенты увидят танцующего медведя.

Реклама будки самоубийц

"Это важное послание Министерства здравоохранения и социальной службы США. В эти времена великих перемен нормально чувствовать грусть, злость или вину. Если вы чувствуете, что полностью сдались или у вас возникли мысли о самоубийстве, обратитесь за помощью. Завершив свои дела с семьей и друзьями, найдите поддержку у наших консультантов. И будьте готовы к следующему шагу. Помните, самоубийство - это ваше право, данное вам богом. Звоните 1-800-042-7887."

Будки самоубийц

Сделано Tcho Brothers Inc.

Можно заметить женщину, кладущую свое дитя внутрь.

Черный уборщик Самеди (Ньярлатхотеп)

Обнаруживается за выносом пепла из будки самоубийц. Если попросить, даст заклинание, которое «позволит сбежать» по стоимости какой-нибудь технологии, например iPod.

Вызов Азатота: заклинатель теряет 1d10 Рассудка, но потратить волю могут все участники ритуала, каждая потраченная единица добавляет + 3% шанса. Каждая сторонняя жертва добавляет 10% шанса на успех. Если разместить взрывчатку там, где предлагает Ньярлатхотеп, то будет много жертв и успех гарантирован.

Особенно проницательные и убедительные агенты могли бы убедить Самеди дать им «вторую половину» заклинания, которое позволит им вернуться домой относительно живыми и невредимыми.

Синнабон #1

Соблазнительный аромат выпечки постоянно витает в воздухе. Кажется, что чтобы заполучить хоть одну булочку, нужно сразиться с кучей народа, но их едва можно увидеть сквозь пар и запотевшие стекла. Шумная толпа людей машет деньгами взволнованному прыщавому подростку в желтой форме у кассы. Проверьте агента на то, чтобы не съел все сразу. Успех - и он понимает, что это половой орган какого-то животного. Неудача - восприятие меняется и он видит, что у тел за стеклом содрана кожа, они совокупляются как животные, устраивая липкую оргию в смеси коричневого и белого соусов (и это не глазурь). Если булочку не съесть, то выглядит как синнабон с короткими движущимися придатками, но его так хочется съесть.

Синнабон #2

Повторный приход в это место откроет новую картину. Обеденная зона шикарно оформлена, в воздухе доносятся приятные запахи ладана. В продаже есть выпечка в виде частей человеческого тела. С виду это очень реалистично, но после смелого тыка окажется, что части тела просто хлеб. Для тех, кто развратен или достаточно голоден, после пробы, вернется чувство реальности. Эти части тела содержат прожилки восхитительного малинового желе с легким намеком на полупрозрачность. А хрустящие кости сделанные из какого-то сладкого крекера. Те, кто остаются и едят, могут заглянуть на кухню. С первого взгляда через дверь видно, что она плохо освещена, ее убогость резко контрастирует с красивой обеденной зоной. Беглый осмотр и видно что на столе лежит верхняя часть мужского туловища и огромный тесак падает, чтобы отрубить у него руку. Если агенты отваживаются войти внутрь, бывших завсегдатаев узнают висящими на крючках для мяса, наполовину превращенными в выпечку.

Медленная смена декораций

В какой-то момент торговый центр становится чудесно красивым. Неустанные и вызывающие головную боль люминесцентные лампы в конечном итоге заменяются газовыми фонарями. Растения чуть больше дают ощущение природы. А красное дерево становится частым украшением опорных колонн. Пол покрывается абсолютно новым ковром. Даже обычно гнетущая музыка в лифте становится чуть более терпимой оркестровой

обработкой. Знаки и символы торгового центра медленно меняются на желтые знаки.

Когда агенты поворачивают за угол, то вся красота превращается в безобразную пародию. Растения подделка из пластика, деревянные вставки по большей части сгнили, а ковры - грязные, засаленные, в пятнах. Внезапно включается флуоресцентный свет, и агенты замечают знакомую часть торгового центра - плиточный пол, без намека на дерево или необычные магазины. Такой же как в любой точке в США. Эта часть торгового центра полностью заброшена. Агенты тут могут встретить кого-нибудь из других частей торгового центра, но те со страхом реагируют на обычный торговый центр и в ужасе убегут прочь.

Но это не все. Агенты обнаружат что эта часть торгового центра - полная подделка. Фасады магазинов - из искусственного дерева, за витринами - картинки в стиле пин-ап, плитка на полу на самом деле нарисована на дощатом полу. Продвинувшись вглубь перед агентами раскинется бездействующий фудкорт с огромным количеством посадочных мест. Все они заполнены манекенами. На полу повсюду валяются листовки. На них напечатана информация о пьесе - «Король в желтом». Но эта пьеса не об Итиле или Кассильде. Действие происходит в декорациях торгового центра, который агенты защищают. Второй акт отсутствует, но первый заканчивается тем, что агенты по приказу из штаб-квартиры SCP буйствуют и убивают всех подряд в торговом центре под предлогом (а может и нет) «уничтожение всех инфицированных».

В программке спектакля можно найти актерский состав, состоящий из имен агентов игроков:

Монтерей Джек в роли Квэйд
Роланд Бэнкс в роли Кварка
Винсент Ли в роли Квинси
Марк Харриган в роли Квигли
Тони Морган в роли Квентина
Боб Дженкинсв роли Кверти
Ньярлатхотеп - Самеди, уборщик
SCP-990 - деловой человек 60-х
SCP-1230-1 - бухгалтер

День рождения

В мгновение ока обычная вечеринка по случаю дня рождения со счастливыми клоунами превращается в зловещую, поскольку клоуны

выглядят так, как будто они прямо из кошмаров, лица детей раскрашены изображая чудовищ. За праздничным столом гости жуют кровавые куски гнилого мяса.

SCP-990

Обычно он встречается только во сне работников Фонда SCP. Он блуждает по галерее торгового центра с растерянным видом. Он немного отличается от окружающих, поскольку носит деловой костюм в стиле 60-х и шляпу. Успешная проверка знаний об SCP раскрывает, кто он. Если игроки подходят к нему, он скажет: “Вот ты где! Я сначала не узнал тебя!”. И предупредит их, что им нужно бежать и убедить начальство сравнять с землей это место. После исчезнет за углом и никто его больше не увидит.

SCP-1230-1

Обнаружится в книжном магазине.

В книжном магазине царит беспорядок, бородатый мужчина в зеленом плаще по имени Хранитель книг просматривает все книги, бормоча, что все не так. Если его спросят, то SCP-1230-1 воскликнет, что все это неправильно, что никого здесь быть не должно. Но больше всего его пугает, что он не знает, где он находится. При осмотре все книги написаны на разных языках, каждая из которых является копией «Короля в желтом». Случайная книга 1d20:

1. Неизвестно
2. Король в желтом - Русский
3. 黄色的国王 - Китайский
4. 黄色の王 - Японский
5. 노란색의 왕 - Корейский
6. Kralj je u uto – Хорватский
7. Král ve žlutém - Чешский
8. Kongen i Gult - Датский
9. De Koning in Het Geel - Голландский
10. Kuningas Keltainen - Финский
11. Le Roi en Jaune - Французский
12. Der König in Gelb - Немецкий
13. Il Re in Giallo - Итальянский
14. O Rei de Amarelo - Португальский

15. El Rey de Amarillo - Испанский
16. Mfalme Katika Njano - Суахили
17. Kungen i Gult - Шведский
18. Vua Trong Vàng - Вьетнамский
19. Regem in Crocus - Латынь
20. The King in Yellow - Английский

SCP-838

Случайные объявления о приеме на работу в конечном итоге превращаются в рекламу вакансий в компанию Pellus - «Тут рождаются мечты». Успешный бросок позволяет игроку распознать в нем SCP-838.

Таксофоны

Таксофоны иногда звонят, со временем все они начинают беспрерывно звонить, пока не снимут трубку. На другом конце провода кто-то, кого агент знает и заботился, и кто умер насильственной или мучительной смертью (например, от рака). Они либо винят агента в своей смерти, либо умоляют его помочь им.

Банкоматы

Они мигают тревожными сообщениями на своих экранах. Когда кто-то подходит они показывают тревожные видео с фронтальной камеры. На ней видно как за спиной агента к нему движется какой-то ужас, он исчезает, когда агент поворачивается.

Газеты

Когда агент берет выпуск газеты, на главной полосе подробно описывается его ужасающая смерть, статья сопровождается фото. Выборочная проверка экземпляров газет покажет, что в другом варианте - картина немного другая. Если сложить фотографии из всех экземпляров в стопку и быстро пролистнуть, можно посмотреть чтото вроде сцены из фильмов-ужасов. Другие газетные киоски скорее полностью пустые, за исключением тех, на котором есть желтый знак.

Зал игровых автоматов

10-летний ребенок с запавшими глазами, темными кругами под глазами и запахом нашатырного спирта играет в Кингу. Если агенты предпринимают какие-либо действия, чтобы прервать игру ребенка, он яростно борется со всей силой ребенка. Он будет доказывать, что игровым персонажам не угрожает опасность, они не заражаются, когда их кусают. Ребенок умоляет дать ему возможность поиграть. Он будет принимать пищу и воду, в которых он очень нуждается, но через некоторое время все, что попадает в его желудок, будет отвергнуто. Если агенты сопротивляются мольбам, ребенок начинает конвульсировать, и его глаза закатываются. Сначала он притворяется, но через некоторое время становится ясно, что у ребенка слишком быстро колотится сердце, он тяжело дышит и потеет. Со временем он впадает в кому. Через час после этого его сердце останавливается. Ребенок мертв.

Если агенты игнорируют ребенка, то позже они могут вернуться и найти его труп под кучей свежих мертвецов, на которой стоит еще один ребенок, играющим в игру. Кроме того, похоже, что некоторые сломанные консоли в зале игровых автоматов были заменены играми Kingu.

На крыше

Вполне возможно, что агенты найдут выход на крышу. Оттуда очевидно, что здание заметно изменилось - вид на бесконечный торговый центр прекрасен. Ночь освещена каким-то неопознанным источником оранжевого света вдоль горизонта. Озеро на горизонте кажется другим, большим. Если использовать бинокль или прицел, можно заметить табличку на его берегу с надписью «Озеро Хали». Достаточно проницательные люди могут заметить, что все звезды и созвездия ошибочны. Что-то очень похожее на снег падает с неба, но оно желтого цвета. Если отважный агент попробует его на вкус, он будет как очень древний, очень хороший бренди. Он обжигает.

Выиграй эту машину!

Автомобиль, стоящий на перекрестке галерей торгового центра, рекламирует конкурс, где он - главный приз. Погодите… Кажется эта машина нечто большее для агентов. Кто-то в таком потерял

девственность, или в нем умер один из родителей… Покореженная или новая, но это точно та самая машина. Когда агенты садятся в машину, из нее виден инопланетный пейзаж и две луны. Когда они убегают, машина разваливается.

Камеры видеонаблюдения

Поединки в стиле Бойцовского клуба начинаются в коридорах запасных выходов. Правда в них используются туфли на шпильках или более экзотическое оружие. Неряшливые подростки-клерки с наполовину с расстегнутыми пиджаками, собираются в круг и улюлюкают, когда двое идут друг на друга. Своими шагами они размазывают какие-то заранее подготовленные ритуальные схемы, используя грязный песок из пепельниц из вестибюлей. Агенты могут заснять одно из этих столкновений на видеокамеру, но если попробуют подкрасться к такому сборищу, аудитория их выкупит и мгновенно изменится в лице - вернётся к своему обычному беспристрастному взгляду с отвисшей челюстью и небрежно уйдет на свои рабочие места. Даже если они не могли услышать, как агенты подходят.

Хранилище манекенов

В задней части магазина или на складе игроки сталкиваются с тускло освещенным складом для манекенов. Манекены частично завернуты в полиэтилен, а на множественных полках лежат детали манекенов. Один такой кулек из прикрепленной к туловищу головы движется так, как будто дышит нос. Когда игрок приближается, голова поворачивается, человеческие глаза смотрят на него.

Обнаженная женщина лежит на столе, почти парализованная, она умоляет о помощи, ее нога алебастрово белая со следом от укуса. Белизна поднимается от ноги по всему телу. Все оно в конечном итоге становится твердым пластиком, а женщина - манекеном.

Обернутая фигура борется и извивается, пластиковая пленка заглушает крики о помощи, и тут потребуется проверка восприятия, чтобы заметить фигуру и распознать стоны как крики о помощи. Если игроки освободят женщину, она попросит игроков защитить ее и отвести в безопасное место.

По мере того, как игроки углубляются в лабиринт полок, грязных полиэтиленовых кульков становится все больше и они загромождают путь. Когда игроки пытаются убежать или зайти глубже в хранилище, большая куча выброшенных частей манекена начинает шевелиться, показывая, что это гигантский паук.

Паук протянет одну из своих многочисленных рук-манекенов к женщине на столе и встроит ее в свое тело, прежде чем атаковать игроков. Если паук кусает игрока, он должен делать броски на Волю или Телосложение каждый раунд. 3 успешных броска завершают.

Первая неудача заставляет игрока терять 1 единицу Силы и Ловкости, вторая - способность использовать укушенную конечность, поскольку она превращается в часть манекена, третья неудача - выводит игрока из игры, поскольку инфекция распространяется на его торс и в конечном итоге все его тело.

Если у игроков есть SCP-500, они могут проглотить его в любой момент до второго раунда или после третьего неудачного броска, чтобы нейтрализовать и отменить любые вредные эффекты проклятия.

Лестничная клетка SCP-087

Игрок попадает на лестничную клетку, где лестница ведет только вниз. Вне зависимости от качества освещения будет видно не более 9 ступенек вниз. Каждый прход состоит из 13 ступеней и ведет к цементному полукруглому пролету диаметром примерно 3 метра. Направление спуска поворачивается на 180 градусов на каждом лестничном пролете.

Плач ребенка, молящий о помощи, едва слышен, когда доходят до первого пролета и уже отчетливо слышен во втором. Ребенок стабильно находится на 40-50 этажей или 200 метров ниже. Ребенок чередует рыдания, вопли и слова «пожалуйста», «помогите» и «сюда».

В начале каждого лестничного пролета бросайте %-кубики, и если число меньше количества пройденных пролетов, 087-1 можно будет увидеть в конце следующего лестничного пролета. Проверка Рассудка, урон 1d6.

Если 087-1 вне поля зрения агента, он исчезает. Если смотреть в глаза, 087-1 рвется вперед. Проверка Рассудка, урон 1d10. Если в

совокупности потеряно 5 и более единиц Рассудка, агент должен бежать, не обращая внимания на усталость.

После 51 полета в бетонной стене обнаруживается гладкая дугообразная борозда, имеющая приблизительно 50 сантиметров в длину и 10 сантиметров в ширину. Первая ступенька от лестничной площадки, кажется, полностью разлетелась на щебень. С этого момента любая успешная проверка на встречу 087-1, имеет 50% шанс, что он появится позади агентов. Это можно заметить только в том случае, если агент решит подняться обратно. Проверка Рассудка, урон 2d6.

После 89 полетов обнаруживается земляная яма диаметром 1 метр, глубина которой несет неминуемую гибель.

Каталог товаров

Помимо вышеупомянутых, также можно найти следующие предметы:

Лот № 005: «Универсальный ключ». Ваш брелок переполняется? Замените все эти громоздкие ключи на это!

Лот № 177: «Учимся играть в шахматы!» Проведите часы веселья, соревнуясь с этой доской. Она играет против вас и учится на своих проигрышах, гарантируя, что каждая игра будет сложной и уникальной!

Лот № 500: «Панацея». Заболел лихорадкой Эбола? ВИЧ? Рак? Грибок на ногах? Эта таблетка исцеляет всех! Нет неизлечимых болезней. Хотя этот предмет технически доступен, игроки не смогут его забрать себе (выкупить, обмануть, уговорить продавца). Игроки могут взломать сейф под прилавком, чтобы найти Панацею, а так же много денег. Бросьте кубик, чтобы определить, сколько таблеток доступно, или пусть игроки прокинут удачу. Принятие 1 таблетки исцелит все повреждения, восстановит всю потерянную силу воли и вылечит любые недуги, болезни или проклятия. Если содержащаяся внутри миниатюрная черная дыра высвободится, пробив геодезическую сферу, есть несколько последствий - все они могут быть поняты учеными. Например, горизонт событий расширится или резко упадет к центру планеты, после чего она будет поглощена, или она может поглотить только небольшую или большую часть торгового центра, или вообще ничего, прежде чем рассеяться в выхлопным излучением (что может наиболее вероятно вызвать серьезное радиационное

отравление и/или рак в той или иной степени поражения). Что бы ни случилось, это произойдет очень быстро.

Возможный конец

В конце концов, все это должно закончиться. Может быть, игроки вызовут Азатота, и он приходит, чтобы уничтожить все, или они создадут портал обратно домой; умрут или сойдут с ума и будут обречены бродить по торговому центру и/или Каркосе до конца своей жизни.

Если нужен намек на решение, предпринимайте все действия против проявлений Каркосы, ее природы. Создайте дыры в структуре торгового центра, ведущие к пустотам небытия, прежде чем они схлопнуться и вернутся к нормальному состоянию. Если стошнит от синнабона, рвота может растопить пол, образовав отверстие с бесконечной пустотой, после чего пол медленно восстановится; если банкомат или автомат Kingu атаковать или разрушить, сломанные осколки экрана разлетятся в никуда, прежде чем экран начнет медленно восстанавливаться.

Если весь дрянной магазин, вроде Синнабон, будет уничтожен или «вторая половина» заклинания Ньярлатхотепа будет получена и прочитана, может образоваться очень большой проход в небытие; но агенты должны быстро принимать решения, иначе его заменит Starbucks.

Если какой-либо игрок достаточно храбр, чтобы прыгнуть в пустоту, он должен сделать проверку Рассудка, урон 2d6. Когда он провалится сквозь тьму и увидит штуки в темноте. Слишком много глаз, ртов и щупалец. Если это приводит их к безумию или психическому расстройству, они в конечном итоге просыпаются в переулке под каким-то картоном и в тряпках, думая, что все это просто еще один странный сон / галлюцинация, с которой его долгая жизнь бродяги продолжает мучить его.

Если игрок проходит через портал с (относительно) невредимым рассудком, он приземляется примерно в 100 ярдах от здания на парковке торгового центра. Проницательные игроки могут заметить странные огни и извивающиеся фигуры в торговом центре. Именно тогда они должны осознать, что им следует вызвонить начальство Фонда и убедить их зачистить место (например, бросить бомбу). И тогда В течение 10 минут после звонка в торговый центр попадает бомба,

которая вызывает массивный взрыв, оставляя после себя огромный зияющий кратер, который позже в новостях скрывается в виде воронки. Любой игрок, которому не повезло оказаться слишком близко к торговому центру, рискует быть втянутым во взрыв или может пролететь по воздуху и приземлиться в кратере с кучей автомобилей со стоянки.

Возможно, сейчас для них самое время подумать о том, чтобы принять амнезиак класса А и забыть обо всем, что когда-либо происходило.

Ссылки

1. tinyurl.com/nightmall
2. actualplay.roleplayingpublicradio.com/2009/11/systems/call-of-cthulhu/call-of-cthulhu-delta-green-night-shift-playtest/
3. fairfieldproject.wikidot.com/night-mall
4. www.scp-wiki.net/
5. www.scp-wiki.net/scp-1023
6. www.scp-wiki.net/scp-1981
7. www.scp-wiki.net/scp-1048
8. www.scp-wiki.net/scp-990
9. www.scp-wiki.net/scp-1230
10. www.scp-wiki.net/scp-838
11. www.scp-wiki.net/scp-087
12. www.scp-wiki.net/scp-000-j
13. www.scp-wiki.net/scp-005
14. www.scp-wiki.net/scp-177
15. www.scp-wiki.net/scp-500

Музыка и звуковые эффекты

http://www.youtube.com/watch?v=S5PvBzDlZGs
http://www.youtube.com/watch?v=tdBNI5Jej-M
http://audio.textfiles.com/sounds/ARCADEAMBIENCE/
http://www.youtube.com/watch?v=Xjv1kQZAvTY#t=00m32s
http://www.youtube.com/watch?v=S-XEINagmaU#t=00m13s